

Año1, Número 1, Feb-Mar 2018
robotto
Música · Cómic · Cultura Popular
has issues
ENTREVISTA: luis Gantus y la CONQUE
MIKU EXPO
HATSUNE MIKU EXPO 2018 USA&MEXICO
la IDOL Virtual regresa a México
MARVEL vs DC: Nostalgia Noventera
Celebrating
DAVID BOWIE
Recordando a DAVID BOWIE en el PLAZA CONDESA

EL PLAZA
CONDESA

Celebrating DAVID BOWIE

FRIENDS, BOWIE BANDMATES & WORLD CLASS PLAYERS PERFORMING A CAREER SPANNING CONCERT OF BOWIE MUSIC, BOWIE-STYLE

MIKE **GARSON**
EARL **SLICK**
GERRY **LEONARD**
CARMINE **ROJAS**
BERNARD **FOWLER**
GABY **MORENO**
ANGELO **MOORE**
PLUS ADDITIONAL **SPECIAL GUESTS**

1 DE MARZO

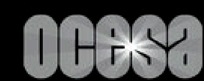
9:00 p.m.

CELEBRATINGDAVIDBOWIEOFFICIAL
@CdBTour
CELEBRATING_DAVID_BOWIE

CELEBRATINGDAVIDBOWIE.COM

Boletos en **ticketmaster.com.mx**



citibanamex




NINTENDO LABO
MAKE PLAY DISCOVER

12

14

28

CONTENIDO

Robotto Has Issues.
Es una publicación digital de Giant Metal Robotto.
www.robotto.mx
Reserva de Derechos en Trámite.

Director General.
Erick Contreras Ayala.

Director Editorial.
Guillermo Téllez Luna.

Administración.
Julieta Monserrat Piñeiro Barrón.

Autores de esta edición.

Guillermo Téllez.
José Antonio Perdomo.
Cesar Serrano.
Charli Romero.
Allan Márquez.
Eugenia Mora.
David Pérez Monroy.

EDITORIAL

UN SHOW FRIKI, MÁGICO Y MUSICAL.



Guillermo Téllez Luna
Director Editorial



Cuando me preguntan de qué se trata **Giant Metal Robotto** les digo que es algo así como un "show friki, mágico y musical" ya que nosotros en

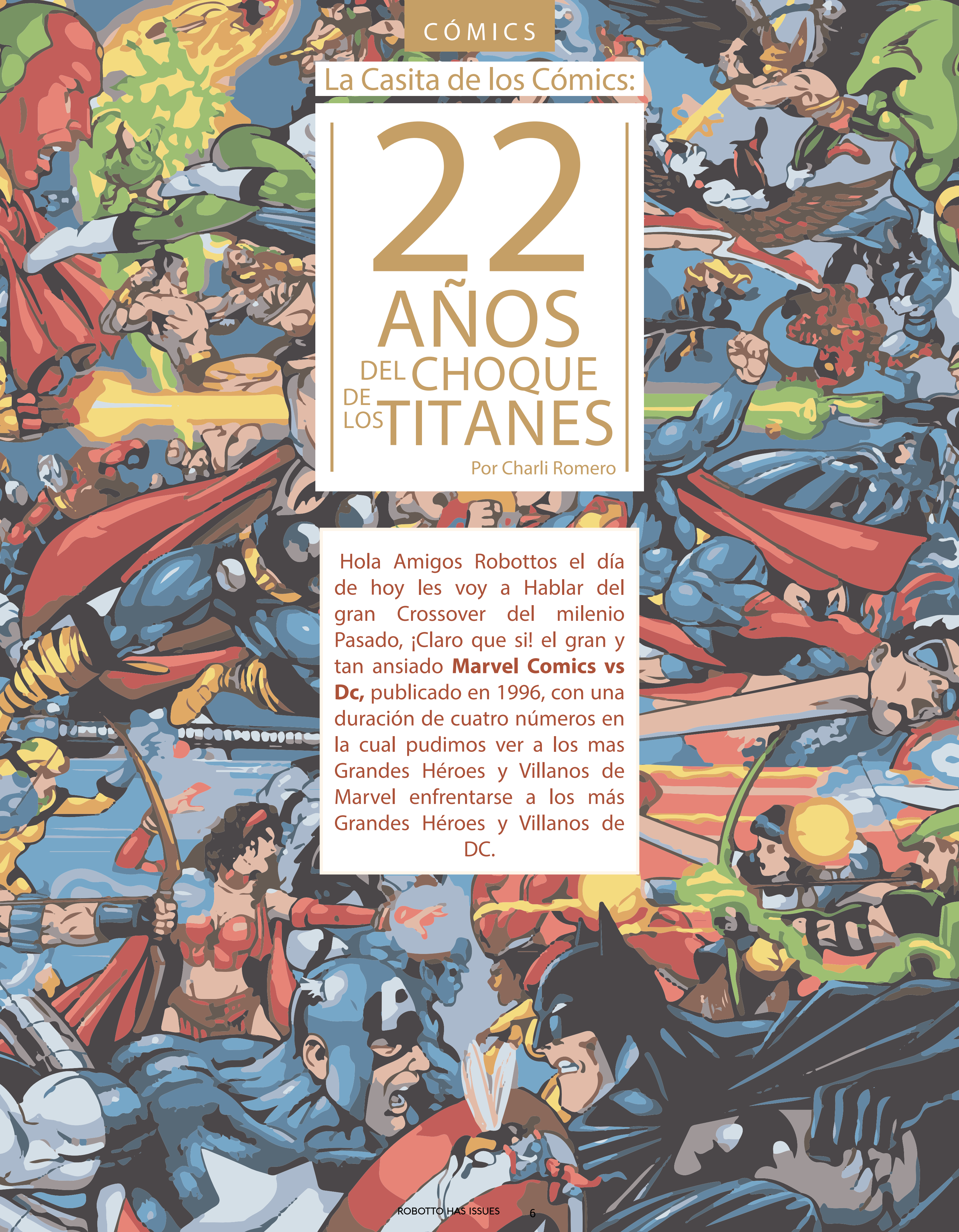
Robotto.mx tenemos la filosofía de no discriminar ninguna forma de arte o expresión que forme parte de nuestra cultura popular.

Al momento de seleccionar los temas que incluimos tanto en el programa de radio, en el sitio web o en la revista, damos preferencia a lo que más nos apasiona o a lo que consideramos es más relevante en un momento de tiempo determinado, pero en **Robotto** coinciden muchísimas manifestaciones tanto cinematográficas, como musicales, o como el ya llamado "noveno arte" (nos referimos a los **cómics** obviamente).

Esta variedad de temas forman la espina dorsal del proyecto, un espacio en donde pueden encontrar a una idol virtual de Japón como **Hatzune Miku** compartiendo páginas con una leyenda del rock mundial como lo es **David Bowie**, la dualidad entre lo geek y el rock, el metal y los robots gigantes, esta es la versatilidad que nos distingue y que esperamos que continúe en el gusto de ustedes que nos han acompañado en estos primeros años para que juntos podamos seguir diciendo "**Domo Arigato Mister Robotto**".




Más que un restaurante,
es toda una experiencia.
The DARK SIDE
outlaws
SOLO
TROOPER
PATROCINADOR OFICIAL
Gourmet
Av. Municipio Libre 67, Portales Nte, 03300
Ciudad de México, CDMX



La Casita de los Cómics:

22 AÑOS DEL CHOQUE DE LOS TITANES

Por Charli Romero

Hola Amigos Robottos el día de hoy les voy a Hablar del gran Crossover del milenio Pasado, ¡Claro que si! el gran y tan ansiado **Marvel Comics vs Dc,** publicado en 1996, con una duración de cuatro números en la cual pudimos ver a los mas Grandes Héroes y Villanos de Marvel enfrentarse a los más Grandes Héroes y Villanos de DC.

Al principio sucesos extraños pasan en ambos mundos, Héroes pelean contra villanos desconocidos o Héroes pelean contra otros por diferencias, pero son asuntos que pasan en segundo plano cuando se enteran que los responsables de esta Unión son dos hermanos Multiversales que reconocen la existencia del otro ya que habían estado dormidos por Eones, y ahora no se van a detener.

Estos revelan a todos en ambos universos que antes estaban unidos, pero lucharon entre sí y se destruyeron, volvieron a reconstruirse por separado, aunque poco a poco fueron creando sus propias diferencias y olvidaron cuando conocían al otro; pero que ambos ya estaban hartos de la existencia del otro y deciden destruirse mutuamente, se desafían a un duelo de múltiples batallas, en el que cada uno utiliza personajes o campeones de su propio Universo principal (tierra 616 y tierra 2).

El perdedor desaparecerá.

Hay once batallas entre los héroes principales:

» **Thor** (Odinson) vs **Captain Marvel** (SHAZAM/Billy Batson).... Ganador Thor.
» **Aquaman** (Arthur Curry) vs **Namor**.... Ganador Namor.
» **Quicksilver** (Pietro Maximoff) vs **The Flash** (Wally West)..... Ganador The Flash.
» **Jubilee** (Jubilation Lee) vs **Robin** (Tim Drake)....... Ganador Robin.
» **Green Lantern** (Kyle Rayner) vs **Silver Surfer**....... Ganador Silver Surfer.
» **Catwoman** (Selina Kyle) vs **Elektra**...... Ganador Elektra.
» **Wolverine** (James Howlett) vs **Lobo**........ Ganador Wolverine.
» **Wonder Woman** (Diana Prince) vs **Storm** (Ororo Monroe)...... Ganador Storm.
» **Spider-Man** (Ben Reilly) vs **Superboy** (Conner Kent).... Ganador Spider-Man.
» **Superman** (Clark Kent/Kal-El) vs **Hulk** (Bruce Banner)..... Ganador Superman.
» **Captain America** (Steve Rogers) vs **Batman** (Bruce Wayne).... Ganador Batman.

El marcador quedó 6-5 a favor de Marvel, ninguno de los Universos fue destruidos, en un último intento por preservar a ambos el **Living Tribunal** (Marvel) combina sus poderes con The Spectre (DC) y así hace que los Hermanos se fusionen en un solo individuo y Amalgamando a los Universos, así nace el **Universo Amalgam.**

Access (un héroe creado por Marvel y DC) bajo diversas circunstancias es el responsable de ayudar y separar a los Universos con dos llaves que dejó dentro de **Batman** y el Cap, En una cueva, **Hulk** combate a los hombres topo y ellos revelan un arma desintegradora, pero aparece **Superman** y lo ayuda, consiguiendo vencer.

En el Daily Planet, **Kingpin** aún amenaza con comprarlo cuando **Spider-Man** y **Superboy** lo detienen. En Nueva York, **Thanos** busca a **Darkseid** para terminar la pelea cuando Lobo y Wolverine lo combaten, al igual que **Flash** y **Quicksilver** a **Venom**.

The Spectre y el **Living Tribunal** están contentos de que los hermanos se hayan separado, cuando de repente en ambos universos comienzan unos temblores. **Axel**, Batman y el Cap intentan proteger a la gente, pero Axel razona y les dice que es en vano, ya que al final morirán debido a que los hermanos están peleando.

La lucha de **Wolverine** y **Lobo** aumenta cuando se topan con **Quicksilver, Flash, Shazam** y **Thor**; Thanos deja débil a Venom y todos van contra el, pero Thor queda perplejo ante Wonder Woman y su capacidad para levantar su martillo.

En el Daily Planet, Superboy y Spider-Man ven que el cielo empieza a sangrar y se dan cuenta de que aunque salgan, es el fin de sus mundos, por lo que





Jameson se disculpa con Spider-Man.

Todos los héroes detienen sus asuntos y se dan cuenta de que sus batallas no tienen sentido y los mundos se empiezan a desmoronar. Mientras todos lo ven como lo peor, **Thanos** lo ve como algo hermoso.

El **Capitán América** y **Batman** arman un plan para detenerlo y Access los lleva fuera del cosmos, donde ve a los Hermanos peleando de una manera salvaje y descontrolada,

El Cap y Batman proponen regresar y traer un ejército, sin embargo, **Access** les dice que sus mundos mueren y que ya es muy difícil tele transportarse. Batman y el Capitán les hablan a sus respectivos universos, pero estos no los oyen, cuando **DC y Marvel** chocan sus espadas y les dan a los personajes opuestos.

Axel está perplejo, sin embargo, cuando todo parecía perdido, Marvel ve como un chico que vivió y creció entre las sombras, crece y se fortalece con sus debilidades, protegiendo a otros. DC ve como un chico con esperanzas, dona su cuerpo a la ciencia con éxito y pelea por el bien común, siendo un icono de inspiración para muchos. De pronto todo se detiene, los hermanos dejan de pelear, llevan al Capitán y a Batman dentro de ellos y, por primera vez, se dan un apretón de manos mientras dicen: "lo has hecho bien".

Todo se arregla y vuelven a sus mundos. A pesar de que muchos buscan saber la verdad, solo Access lo sabe. Cuando las grietas se cierran, **Jubilee le jura a Robin no olvidarlo nunca.**

Wonder Woman y **Thor** buscan respuestas, pero ni las amazónicas ni Odín saben que ocurre, mientras que otros como Spiderman o Superman razonan y se dan cuenta de que los mundos están mejor así. **Access** promete volverse el guardián entre los hermanos para que esto no pase de nuevo.

Este Crossover fue "bueno" en teoría pero desgraciadamente los 4 tomos no sirvieron para ver las increíbles batallas de los Héroes y hacer que la gente Votara por su ganador también hizo que algunas peleas fueran "Arregladas".

La serie fue escrita por **Ron Marz y Peter David**, y dibujada por **Dan Jurgens** y **Claudio Castellini. (PRÓXIMO INVITADO A LA MOLE CÓMIC-CON)**

En la serie, compuesta de cuatro tomos, los héroes y villanos de cada compañía se enfrentarán entre sí para decidir qué universo es el mejor y en consecuencia cuál de las dos editoriales sobreviviría.

En 1996, la miniserie ganó el **Comics Buyer's Guide Fan Award** como la mejor Serie Limitada. Esta miniserie es el arco argumental para el lanzamiento de la Línea Amalgam. **robotto.mx**





El reinado de la PANTERA NEGRA

Por Charli Romero

En pocos días tendremos por fin el debut cinematográfico de **Black Panther** y para celebrarlo Charli Romero nos escribe unos párrafos sobre el origen e historia del personaje.

T'Challa es el nombre Real de **Black Panther** y Rey de **Wakanda**, Black Panther ha formado junto a los **Avengers** y los **Illuminati**, un súper equipo conformado por **Black Bolt, Iron Man, Reed Richards y Doctor Strange.**

El Titulo de Black Panther se pasa de Generación en Generación y se deben de pasar unas pruebas bastante difíciles y que solamente los Reyes de Wakanda pueden ostentar, así como muchas regiones del mundo son codiciadas por sus yacimientos de petróleo o minerales, Wakanda es anhelada por muchos tiranos gracias a sus reservas de vibranium. **El vibranium** es uno de los metales más poderosos del Universo Marvel, ya que es capaz de absorber las vibraciones sónicas.

De hecho, el escudo del **Capitán América** fue reforzado con este material en la ocasión donde ambos personajes se conocieron.

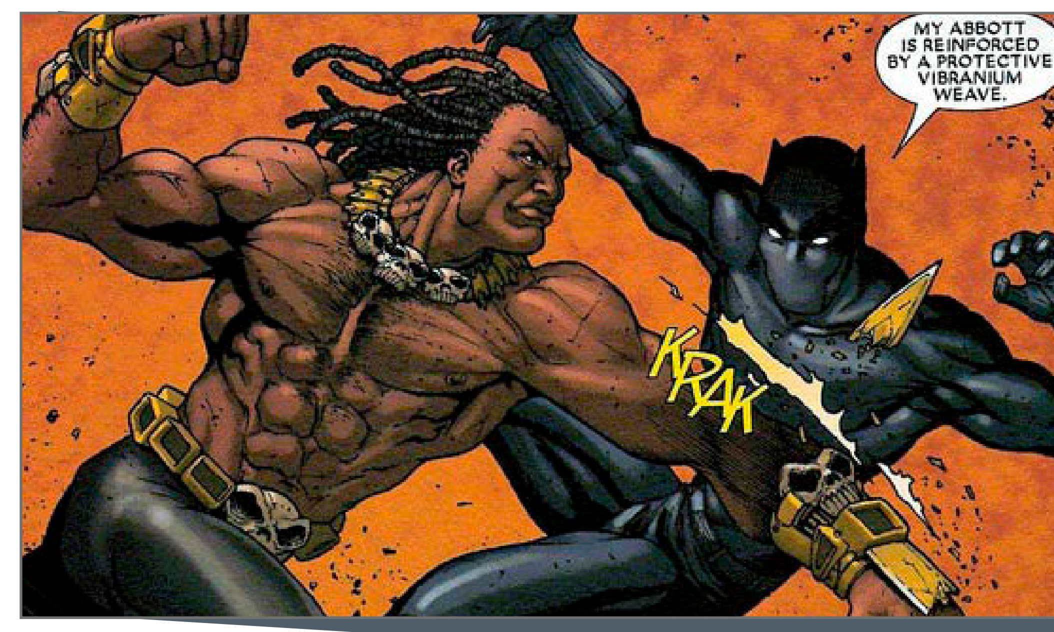
Tras el asesinato de su padre, por **Ulysses Klaw** para obtener el Vibranium, T'Challa fue educado en las mejores escuelas de Europa y América.

Regresó a su patria con un título de Física bajo el brazo, dispuesto a asumir la carga del liderazgo de toda una nación. Pero antes debía derrotar a los seis mejores guerreros de **Wakanda** en un combate sin armas, y después obtener la hierba con forma de corazón que otorga a los líderes de la nación su gran fuerza física y sus sentidos aumentados.

T'Challa era el siguiente en la línea para ser el rey de Wakanda y Black Panther, pero hasta que estuvo listo para convertirse en el líder de la nación, su tío **S'yan** (el hermano menor de T'Chaka) pasó con éxito las pruebas para convertirse en Black Panther.

Tras salir victorioso de ambos retos, T'Challa se vistió con el atuendo ceremonial de la Pantera Negra, el tótem del pueblo de Wakanda. Como líder del clan de Black Panther y del país, es el último de una larga saga de reyes guerreros bañada por la tradición, el tribalismo y un profundo sentido del honor.

Bajo el liderazgo de **T'Challa**, Wakanda se ha convertido en una de las naciones más ricas y tecnológicamente avanzadas del planeta. Tras conocer al Capitán América, Black Panther fue invitado a formar parte de los Avengers. Conocedor de la amenaza que tales seres sobrehumanos podían representar para su nación, T'Challa



aceptó la invitación, lo que le dio la oportunidad de investigar sus motivos e intenciones.

Para verificar si estaba listo para el retorno de Klaw, atrajo a su tierra a **los 4 Fantásticos**, para comprobar si su tecnología y sus habilidades le permitían derrotarlos. Uno por uno los venció, pero **Wyatt Wingfoot**, que los acompañaba, liberó a los que iba dejando atrás, y no pudo resistir su poder combinado. Aun así, accedieron a ayudarlo contra Klaw, que había creado una máquina que le permitía crear animales de sonido sólido.

A partir de entonces desarrolló una gran amistad con el grupo, e incluso le regaló a **Johnny Storm** un vehículo especial para ir con Wyatt Wingfoot al gran refugio de los Inhumanos.

Black Panther se alejó durante largo tiempo de sus asuntos reales para luchar junto a los héroes más poderosos de la Tierra, aprendiendo nuevos métodos para luchar contra el crimen. Aunque sus intenciones iniciales eran un poco egoístas, T'Challa ha acabado considerando a **Los Avengers** como amigos y poderosos aliados.

T'Challa regresó finalmente a Wakanda, y encontró su nación trastornada por su prolongada ausencia. Tras recuperar el respeto de su pueblo, trabajó duro para sacar a su país de su aislamiento del resto del mundo. Ahora debe vigilar constantemente a aquellos de dentro y fuera de Wakanda que usurparían su trono y saquearían sus recursos naturales. Pero la lealtad de T'Challa está con su pueblo antes de nada, y sus actos solo responden a su bienestar.

T'Challa estuvo casado con **Ororo Munroe** (Storm), miembro de los **X-Men**, en una ceremonia bastante interesante ya que se encontraban en plena Civil War, así que varios Héroes no asistieron o se enfrentaron si no a golpes, fue a palabras, ambos estuvieron en contra del Decreto de Registro Superhumano pero al morir Black Goliath (Bill Foster) se pusieron del lado del Captain America.

Tras varios tropiezos en su matrimonio y después del enfrentamiento de los Avengers y de los X-Men, se terminó divorciando de Storm, aunque cada vez que se ven terminan en sus brazos.
Black Panther fue creado por el Gran Stan "The Man" Lee y Jack "The King Kirby" en el ya mítico The Fantastic Four Nº52 (1966), y pues como ven amigos Robottos ya casi es el estreno de esta película y lo mas seguro es que este genial, así que **¡Robottos Unidos!**.

robotto.mx

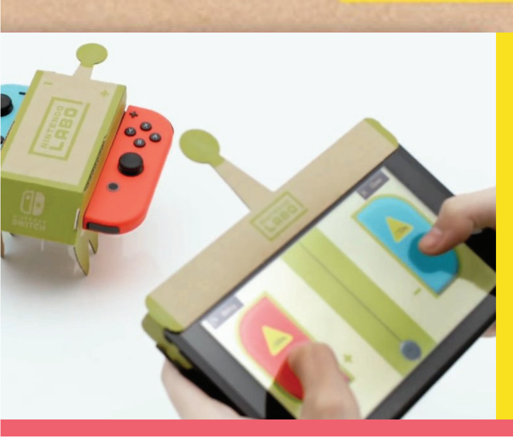



CHADWICK BOSEMAN
MICHAEL B. JORDAN
LUPITA NYONG'O
DANAI GURIRA
MARTIN FREEMAN
ANGELA CON BASSETT
FOREST CON WHITAKER
ANDY Y SERKIS
MARVEL STUDIOS
PANTERA NEGRA
SÓLO EN CINES
DE LOS CREADORES DE AVENGERS LOS VENGADORES Y CAPITÁN AMÉRICA
MarvelLatinoamerica
MarvelLatino
MarvelLatam
@MarvelLatam

NINTENDO LABO™

MAKE PLAY DISCOVER

Por José Antonio Perdomo







Recientemente vivimos un Nintendo Direct muy especial, pues con la promesa de que se presentaría una nueva forma de jugar e interactuar con el Nintendo Switch, las expectativas sobre que sería lo que Nintendo nos enseñaría no se hicieron esperar, siendo así que con un breve vídeo la compañía de La Gran N volvió a sorprender a propios y extraños con la presentación de Nintendo Labo, una innovadora propuesta que nos confirma una vez más que Nintendo sigue siendo la punta de lanza en innovación y creatividad dentro del mundo Gamer.

¿Pero qué es exactamente Nintendo Labo?

Nintendo Labo es una serie de juguetes armables de cartón los cuales se combinaran con el Nintendo Switch aprovechando la tecnología de los Joy Con, para así convertir estos juguetes de cartón en experiencias interactivas gracias a mini juegos que permitirán la interacción del Switch con estos armables.

Con el anuncio de Nintendo Labo, también se nos dio a conocer los primeros kits que se lanzarán al mercado de este creativo producto, siendo estos el Variety Kit que contendrá cinco juguetes armables como una caña de pescar, una moto, un piano, una casita y una especia de bicho as control remoto llamado Antenauta, además este kit contendrá accesorios y el software con los mini juegos para interactuar con los juguetes.

El segundo paquete anunciado fue el Robot Kit el cual te permitirá armar una especie de traje para simular la experiencia de controlar a un Robot gracias al software especial incluido en este paquete. Por último también se presentaron unos Kits de Personalización que contendrán esténcils, stickers y cintas de colores para poder personalizar tus juguetes. Cabe mencionar que estos juguetes de cartón no necesitaran pegamento ni tijeras para armarse y todo lo necesario para construirse vendrá incluido en cada Kit.

Si bien por el momento solo conocemos estos Kits, todo indica que en el futuro veremos muchos más juguetes e incluso nuevas y más complejas interacciones entre estos armables de cartón y el Nintendo Switch, siendo así que este primer lanzamiento parece ser solo la punta del iceberg de muchos más juguetes que podremos ver más adelante.



"Si bien nadie puede negar la innovación de este nuevo producto, las opiniones encontradas no se han dejado esperar, pues las quejas en su gran mayoría han girado en torno al precio"

"Nadie puede dudar que Nintendo una vez más ha confirmado que son los reyes de la innovación y la creatividad dentro del mundo de los videojuegos"



Pero si bien nadie puede negar la innovación de este nuevo producto, las opiniones encontradas no se han dejado esperar, pues las quejas en su gran mayoría han girado en torno al precio de estos productos, pues con un costo de $69.99 dólares por el Variety Kit, $79.99 dólares por el Robot Kit y $9.99 por los Kits de Personalización, precios que en un principio parecen ser demasiado altos para ser juguetes de simple cartón y cuyo material nos dará una dudosa durabilidad.

Pero más allá de las opiniones en contra de Nintendo Labo, nadie puede dudar que Nintendo una vez más ha confirmado que son los reyes de la innovación y la creatividad dentro del mundo de los videojuegos y aunque si bien el éxito de Nintendo Labo aún no se puede predecir, pareciera en teoría que Nintendo Labo tiene todos los elementos para convertirse en un gran éxito entre los niños y quizá también entre los no ya tan niños.

Pues por el momento solo falta esperar al lanzamiento oficial de Nintendo Labo este 27 de Abril y así poder comprobar de primera mano si realmente Nintendo Labo cumple con todas las promesas y realmente tiene la capacidad de convertirse en un gran éxito o simplemente se queda como una genial idea que quedará en el olvido.

robotto.mx





LA ENTREVISTA ROBOTTO: Luis Gantús y LA CONQUE

Por Guillermo Téllez

Uno de los nombres que sin duda están más allegados al del comic nacional es el de **Luis Gantús**.

Él es alguien que ha trabajado por dar a conocer la historieta mexicana y por realizar eventos de promoción de la misma; aquí en Robotto.mx pudimos platicar con él de diversos tópicos en una muy interesante charla, y muchas veces la gente se pregunta.

¿A qué se dedica Luis Gantus? ahora lo sabremos en palabras de él:

"Híjole, mi madre me ha preguntado eso toda la vida (risas) y no lo he podido explicar, yo me dedico al comic, así lo decidí, lo único que no he hecho en el comic es dibujar, soy editor, promotor, soy curador, soy historiador; soy todo lo que tenga que ver con el cómic porque nadie lo hace, yo hago lo que nadie más hace o nadie quiere hacer, todo mundo quiere dibujar, todo mundo quiere firmar autógrafos pero no hacer la talacha, soy como el talachero del cómic" y obviamente la siguiente pregunta fue:

¿El que no haya tanto talachero afecta a la industria del comic en México?

"Claro, es bastante complicado porque no puedes tener puros dibujantes o escritores, si no tienes un editor, si no tienes un administrador o un mercadologo, si no hay eventos, o sea si no se construye alrededor del trabajo y del talento de los artistas no existe, la gente recibe un guion contado con dibujos, pero esa historia con dibujos tiene una industria que lo sustenta, la verdad para el dibujo soy muy poco paciente, yo puedo estar despierto toda la noche frente a un restirador pero haciendo otro tipo de cosas, entonces me parece que lo que yo decidí hacer fue eso, hacer lo que nadie estaba haciendo".

Una de las labores que mejor hace el señor Gantús es la de recopilar historietas mexicanas de antaño, tal y como son "Los Supersabios" que junto con otros aliados logró traernos en unos recopilatorios geniales, del cual ya está a la venta su segunda edición en la tienda de los tecolotitos y el otro tomo de los "SuperSabios Aventuras deportivas" también ya se encuentra a la venta, pero dejemos que él mismo nos platique de su labor.

"Los Supersabios a mi parecer es la mejor historieta mexicana que hemos tenido, se puede discutir que si Fantomas, que si Memin, que si La Familia Burrón, es la única que la traducimos la llevamos a Francia y se entiende, la podemos llevar a Corea y se entiende, la podemos llevar a cualquier lado es muy universal su tema, su dibujo es una maravilla y su narrativa es clara, directa y muy alegre, entonces tú tienes una narrativa muy bien trabajada con personajes muy reconocidos, que habla de aventuras, de deportes y muchos temas.

¿Como es posible que la tengamos olvidada? o sea **¿Por qué tenemos olvidada nuestra historia?** México es un país al que cada seis años le cambian la historia, en los libros de texto lo del 68 aparece y desaparece cada seis años, igual que el fraude del 88, depende quién esté es la historia que nos cuentan,

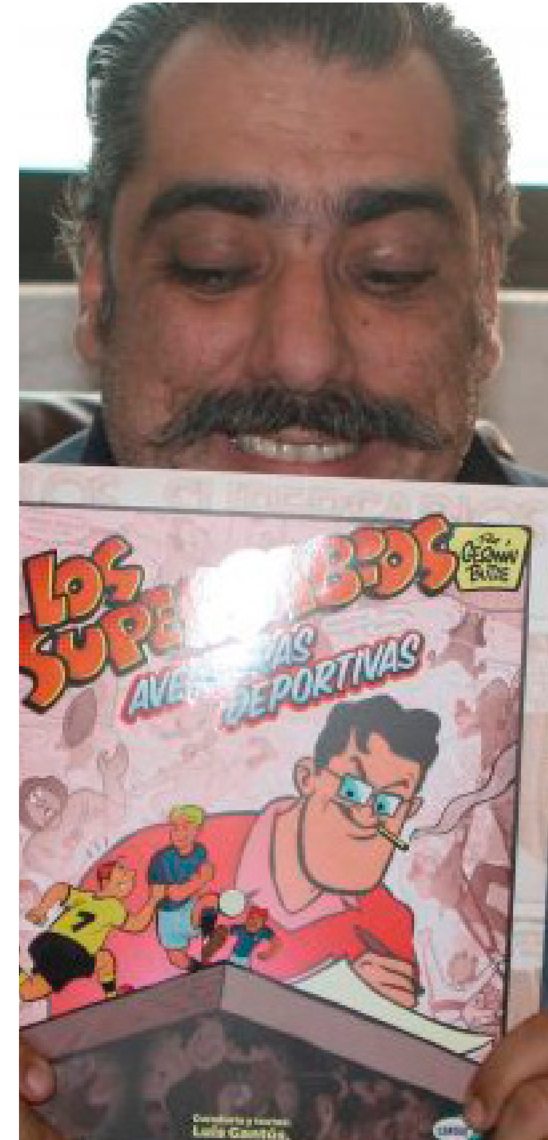




entonces necesitamos empezar a recuperar nuestra historia, si no lo vamos a hacer de manera oficial vamos a hacerlo de manera privada y cuando surge la **Conque** surge esa oportunidad, porque los proyectos de **Conque** van más allá de mucho más que el evento, necesitamos generar una cultura alrededor de la narrativa gráfica, en su relación con la cultura pop, con otros medios, darle difusión al talento.

¿Pero cómo vamos a decirle a un talento nuevo, si tuvo un acierto o un error si no sabe lo que hubo antes que él? no existen los parámetros, uno revisa los cómics de los últimos veinte años y los temas que uno encuentra son: **Ciencia-ficción, superhéroes, horror, luchadores y azteca-man**, que al final es un superhéroe que dicen que para que sea mexicano hay que ponerle penacho, **!No mames, yo soy mexicano y nunca he usado penacho!** la verdad es que es el absurdo de pensar que lo mexicano es solo lo azteca o lo maya, lo mexicano tal vez sea más español que otra cosa o una combinación de ambas pero no es eso que me están mostrando, por ejemplo también la ciencia-ficción no vende en México, cuando dije esa frase y trataron de llevarme la contra con esto, y buscando ni siquiera llegaron a diez títulos, dentro de los más que 5,000 títulos en la historieta mexicana solo existen 20 **¿Que te indica eso?** la ciencia-ficción es retrospectiva y el mexicano no es retrospectivo, es nostálgico, no somos un país tecnológico somos un país tradicionalista y tenemos pensamiento mágico.

El horror funciona pero el problema en México es que siempre lo llevamos a las leyendas **(Nahuales, la Llorona o el Diablo)** no es terror de situación como el gringo, los que los han hecho muy bien son los de **"Cristóbal el Brujo"** quienes contando las historias de los pueblos han encontrado un hilo conductor, pero con su narrativa es maravilloso, hay pocos casos de gente que están haciendo una historieta diferente, que valga la pena, como mi compadre **Bachan** o **Jours de Papier** con esto de



que agarraron de contar su vida en lugar adecuado y momento adecuado, hay gente que está trabajando, el problema es que no estamos llegando al populo, ese comic que le llega a mayor cantidad de personas, ese comic que pueda leer el mexicano, que le guste y que se enganche, no robots que se transforman, eso ya se quedó en los 80s".

Ya se acerca la Conque en su edición 2018 y mucha de esta gente que dejó historia en el comic mexicano ha dicho "presente" para volver a estar en Querétaro "La historieta es un medio de comunicación y mientras nosotros podamos seguir creciendo la concepción de la gente sobre la historieta que no piense que nada más, la historieta nada más son superhéroes o muñequitas japonesas como lo ven ahorita, que se den cuenta que **Chabelo** o el **Chavo del Ocho** tuvieron historieta, que los personajes con los que convivieron algunos salieron de la historieta para ser populares, algunos empezaron en la radio para hacerse populares en la historieta como **Kaliman** o el **Monje Loco**, o los que se convirtieron en películas como **Rarotonga** o **Chanóc**, todas las historias de **"Lagrimas y Risas" de Yolanda Vargas Dulché,** las telenovelas en México, deben su estructura a la historieta mexicana, no podemos aislar este medio de comunicación tan importante en una época donde la narrativa gráfica es tan importante en los nuevos seriales, el cómic se está volviendo alimento para todos los otros medios, por eso hay tantas películas basadas en cómics y no nada más de superhéroes, de todo tipo, hay otro tipo de historias que la forma de narrar lo toman del cómic".

Nos damos un momento para hablar de **Alan Moore** y de sus constantes quejas por el exceso de cine basado en cómics, esta es la opinión de Luis Gantús: **"Es una necedad pensar que el cómic se lee solo en papel,** creer eso es negarse a un cambio, que ya es real, tú ves tubers pensando que saben de cómics porque han visto todas las películas de Marvel y DC y es odioso para el que lee cómics, pero existe y tiene una gran cantidad de seguidores,

¿Por qué? Porque hay una gran cantidad de personas que están leyendo el comic que tu leías en el cine, es diferente a como nosotros lo leíamos, hay quienes lo leen en televisión, hay quienes lo leen en Netflix, pero lo están leyendo, la palabra cómic está en todos lados, y en lugar de aprovechar eso y buscar que los contenidos mexicanos lleguen a esos medios y tengan esa difusión nos estamos quejando de que porque ya no se lee en papel, el cine de superhéroes ha permitido que haya un boom del cómic, y que la gente esté enfocada en el comic, que **Sanborns** se haya atrevido con nosotros a hacer los **Supersabios** o el libro de **Sergio Aragonés** también importa mucho, lo que debemos hacer es empezar a producir y dejar de quejarnos porque te puedo asegurar que cuando cualquiera de los que se quejan que cuando alguien pase a ser productor se quejara menos, no se si **Alan Moore** esté bien o esté mal, pero si te puedo decir que yo **Luis Gantús** veo un momento donde nos tenemos que aclimatar, tienes que saber cómo llevar eso, como aclimatarlo, te puedo asegurar que si vemos el cómic como un lenguaje, en vez de estar peleando que sea a papel, se hará la vida más fácil para el creador".

Si **Luis Gantús** ya nos dio recopilatorios tanto del maestro **Aragonés** como de los **SuperSabios**, no quería detenerse ahí y su mente inquieta ya pronto nos traerá a **"El Bulbo"** de **Bachan** "Regresa a color, en marzo van a ser un par de historias pero regresa **El Bulbo** a los puestos y a Sanborns, claro todo esto lo vamos a tener en la **Conque**"

Y ya hablando de la **Conque** le pregunto acerca de cómo percibió tanto las alabanzas como las críticas que recibió la edición pasada y acerca de las expectativas de esta por venir:

"**Yo la ame** (risas) mira es como poner de un lado cebolla y perejil y del otro la tortilla, en medio tiene que estar la carne, lo malo en esta época, todo está polarizado, hay gente que adora lo que hacemos, y hay gente que te odiaría si salvaras a un niño que se esté ahogando, nunca debes de tomar en cuenta eso, darle gracias a los que te aman y darle gracias a los que te odian y sacar tu propia conclusión.

La Conque no fue perfecta, dista mucho de ser perfecta, pero fue un gran evento, claro que se tiene que mejorar, claro que tuvimos errores, el dia que no tengamos errores me retiro, si tengo un evento que corre solito ya puedo vivir de mis rentas, la gente que organizamos **Conque** estamos en un aprendizaje, **esto es muy diferente a la Conque de los 90s**, las condiciones han cambiado y la gente ha cambiado, lo que tienes que hacer es hacer tu mejor trabajo y no quedarte ahí, no cometer los mismos errores, tener nuevos errores, porque los vamos a tener, si no te quieres equivocar no hagas y quedate donde estas parado.

lo primero que aprendí es a reconocer mis errores y no volverlos a cometer, cuando me enojo mucho es cuando repetimos los errores, quiero errores nuevos y eso es lo que buscamos, no equivocarnos si no aprender, por eso soy americanista, cuando **Azcárraga** compró al equipo dijo quiero que lo amen o que lo odien y lo logró; **ojala que la Conque sea tan amada y odiada** porque siempre estarán hablando de ella, incluso cuando se hable de otros eventos como pasa en el fútbol".

Pero aún la Conque está manteniéndonos a la expectativa de invitados o sorpresas en el evento, y es que este año muchas cosas pueden cambiar.

"**El año pasado inició diferente,** anunciamos a **Stan Lee en la Comic Con de San Diego,** nos convertimos en TT y toda la gente volteó a vernos, pero ya regresó y ahora tiene que ser diferente, porque si después de anunciar a **Stan Lee** fue muy difícil, ahora vamos poco a poco, vas concretando cosas y negociando con diferentes empresas y vas teniendo la publicidad más fuerte más cerca del evento, aunque un evento no se puede armar solo de invitados, a **Stan Lee** lo vieron más o menos 4,000 personas.

¿Qué haces con 51,000 personas en tu evento?

Darles muchas actividades y qué haces con 20,000 personas del día sábado, no los puedes tener sentados, entonces necesitas hacer un evento divertido, teníamos también a **Andrés Bustamante** o a **Memo Aponte**, teníamos el **"San Garabato"** con gente como **Bachan** o **Clement** dibujando, o la final de **Fifa 2017**, todo eso a la misma hora, porque este es el programa del evento, y este año se le van a agregar cosas, tú tienes que crear un evento que te muestre que esta pasando en el mundo del entretenimiento en México y en el mundo, y todo estaba pasando al mismo tiempo, se trata de que cada evento sea diferente, corregir cosas, si se quejaron de la comida hay que buscar solucionarlo, que tengan más lugares de descanso o de comida, si alguien quiere presentar algo, decirle a ver y potenciarlo, y llevarlo al siguiente nivel.

El reto de Conque es que cada evento sea diferente, que sea una experiencia única, para que no te acuerdes nada más del nombre, que se refleje todo el tiempo que llevo en la industria del cómic, que se vea el tiempo que **Rene Franco** lleva en la industria del entretenimiento, el tiempo que lleva **Humberto Ramos** en editoriales gringas y convenciones, que Héctor lleva en las finanzas y que todo el equipo lleva trabajando en sus respectivos medios, entonces tratas de juntar a la gente más capacitada".

Y parte de esta experiencia está en el canalizar situaciones como algunas que se vivieron con algunos artistas "Si eso te pasa, a **Campbell** se le retrasó el vuelo y ya no iba a llegar, son artistas, y son artistas que ya no están en la posición de cuando ibas con ellos a su mesa a **San Diego** y te quedabas platicando horas, no ahora ya son firmas que buscan y cuando un cuate tiene su firma la suben a Ebay, **antes importaban los personajes y ahora lo que importa son los autores,** tienes que pagar la firma o el print, pues si hay que traer artistas, tuvimos muchas cancelaciones, **ya parecía el cancelómetro** (risas) la verdad todos tuvieron razones de peso para hacerlo, pero se nos juntaron varias cancelaciones y yo solo pedía que no cancelara **Stan Lee** para que no nos cortaran la cabeza, pero son cosas que pasan y que esperamos no se repitan en la siguiente Conque".

El último mensaje del señor Luis Gantús es el siguiente para los amigos de Robotto.mx:

"**Que estén muy al pendiente a partir del primero de febrero** por todo lo que vamos a



anunciar, vienen anuncios de estudios de cine, vienen anuncios de Conque y vienen anuncios de televisoras, estén muy pendientes y vayan ahorrando, vayan apartando su viaje a Querétaro, vayan reservando su hotel, métanse a la página de Conque.mx para que vean todas las opciones de transporte y hospedaje, porque a partir del **primero de febrero, se van a dar de cachetadas"**

¿Así o más claro? La Conque promete muchas cosas y aquí en Robotto seguiremos su huella.

robotto.mx

"La Conque no fue perfecta, dista mucho de ser perfecta, pero fue un gran evento."



LA BETA ABIERTA DE DRAGON BALL FIGHTERZ

POR CESAR SERRANO

Dragon Ball, para muchos la serie o el anime que marco su infancia en el horario estelar de las tardes (aquí en México) y que mucho venimos jugando sus juegos donde pudimos conseguirlos. Esta vez de la mano de **Arc System Works.** Ya hemos aprendido varios detalles del juego gracias a los trailers y las reseñas que varios usuarios han realizado al tener acceso anticipado durante la prueba alfa, sin embargo nosotros pudimos tener el juego en nuestras manos y probarlo de primera persona gracias a la beta abierta que ocurrió durante mediados de Enero, he aquí las impresiones de su servidor.

La Beta nos deja dar un pequeño vistazo a lo que será el lobby donde puedes personalizar la forma en la que te verán los demás jugadores, por ser una Beta supongo que es lo que puedes hacer para personalizar al momento, eligiendo un personaje en su versión "chibi" y cambiando la paleta de colores de la ropa de este, la forma de interactuar es mediante emoticones o stickers al estilo de memes de redes sociales, algunos estaría genial tenerlos en redes de mensajería.

En este apartado también puedes ver el nivel de jugador que tienes clasificando en aspectos del juego inicial como **Saibaiman** y sucesivamente llegando al nivel super saiyan (supongo aunque esperaba el nivel más bajo fuera **Yamcha**), aquí vemos que podemos elegir para pelear entre los personajes: **Gohan (adulto), Beerus, Nappa, Vegeta, Goku, Kid Buu, Androide 18, Piccolo, Krillin, Cell y Feezer.** Aunque en el modo entrenamiento que nos deja practicar lo básico de este juego podemos ver personajes como **Yamcha, Tien Shin Han y Androide 16.**

A diferencia de otros títulos de **Dragon Ball** en éste la batalla nos permite eliminar con elegancia a nuestros oponentes ya sea en el último golpe enviándolo a lo lejos destruyendo edificios, montañas o rocas, o si le pusiste muchos huevos al pastel con un movimiento especial accederemos a esas tomas clásicas de la serie donde se veía una gran explosión de poder desde una perspectiva lejana o desde el mismo espacio, si te gustó o alguna vez jugaste algún título de **Guilty Gear, BlazBlue** o algún título de peleas de **Arc System Works**, este título no pierde esos sistemas sino que implementa algunos nuevos como por ejemplo si te tienen en el piso el personaje puede reaccionar con el comando de un ataque especial sorpresa desde el suelo.

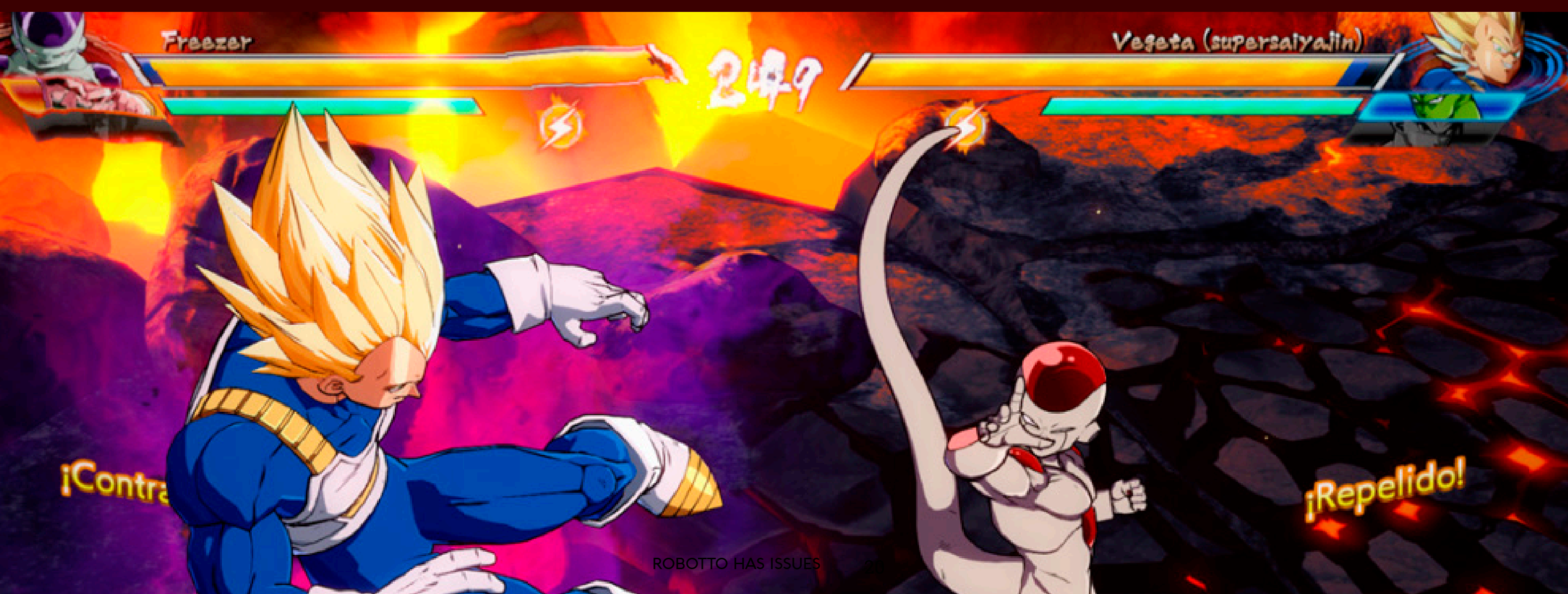
También en este juego tienes la posibilidad de invocar a **Shen Long** el cual te da a elegir si regenera tu barra de salud, revive a algún personaje que haya sido eliminado o te da la máxima capacidad de Ki por un tiempo.

El que los personajes tengan diálogos entre si más cuando hay o había rivalidad entre ellos le da un plus. El juego contará con un modo de repetición que te deja ver la pelea completa con comentarios… Si del mismísimo anunciador de la serie en los clásicos torneos de artes marciales.

Lamentablemente al ser una beta es difícil encontrar una partida ya que en el modo de partidas mundiales afecta a tu calificación de jugador es difícil quieran aceptar una partida aunque sean igualadas y en el modo de peleas informales es difícil encontrar ya que muchos prefieren pelear con otros jugadores menos experimentados.

Este será un título imperdible para quienes sean fanáticos de los juegos de pelea y de la serie de Akyra Toriyama y los juegos de Arc System Works.

robotto.mx



Por José Antonio Perdomo

VIDEOJUEGOS

Blizzard World abre sus puertas en Overwatch.

Ha abierto sus puertas oficialmente Blizzard World, mapa de Asalto/Escolta que fue anunciado durante la BlizzCon 2017 y el cual será ambientado en un parque de diversiones con la temática de las más importantes franquicias de Blizzard como World of Warcraft, Starcraft y Diablo, por lo que en este mapa podremos encontrar un sin fin de referencias y easter eggs de todos los juegos de Blizzard.

Pero la introducción de este nuevo mapa, no era lo único que los fans de Overwatch esperaban, pues a casi 2 años de su lanzamiento, en esta nueva actualización por primera vez Blizzard agregara contenido extra en cuestión de accesorios y cosméticos como son iconos, sprays, gestos, líneas de voz e intros de jugada de la partida, los cuales podremos obtener de forma permanente a través de las loot boxes normales del juego.

Pero sin duda la otra gran estrella de esta actualización son las nuevas skins que se han introducido al juego siendo estas, 5 nuevas skins épicas y 12 skins legendarias, donde destacan las skins con referencia a personajes de los populares juegos de Blizzard como Diablo, WoW y Starcraft.

La llegada de Blizzard World y todo el contenido de esta nueva actualización promete darle una bocana de aire fresco a los jugadores de Overwatch, dándoles un motivo más para sumergirse en este increíble mundo. Blizzard World y todo el contenido extra está disponible oficialmente para todas las plataformas (Xbox One, Ps4 y PC).





MOTOR

El rock maravillosamente sucio.

Por Guillermo Téllez

Tal y como debería de ser, en medio de tantas propuestas que se escuchan demasiado light o muy "condechi" **Motor** le da una ensuciada al rock en México y no lo digo en malos términos.

El rock debe ser potente, distorsionado y con un toque de suciedad, que a veces nos hace falta como cuando no quieres café descafeinado si no uno cargado que te despierte y te altere los nervios, bandas como **Motor** se agradecen, bandas que le deban más a AC/DC y a Alice in Chains que al pop mexicano de los 80s (y eso es algo que realmente agradezco).

El buen **Manuel Suárez** es un gran tipo, él tuvo una de las bandas que más disfrutábamos en los masivos en **CU** (guillotina) pero todo en la vida tiene cambios y él no se durmió en sus laureles y forma ahora **Motor;** que si bien puede tener cosas en común con su antecesora, ahora tiene un toque menos grunge y se va por un rock más clásico pero igual de distorsionado y rudo, el encontró a los músicos indicados para acompañarlos en su nueva aventura, a **Christian** en la batería, a el **"El Patas"** como guitarrista y al carnal **Os Morfin** en el bajo, con ellos conforman un combo que nos da un rock verdadero que bien nos hace falta en la escena.

Motor ha sido parte de **"Rock al parque"** en **Colombia** con gran éxito, y es parte continuamente de los carteles de la empresa **Kill Pill Kluv**, hago énfasis en esto porque ellos han traído músicos de **Stoner**, **Blues** y psicodelia, y una de las bandas mexicanas que mejor embonan con estos estilos justamente son ellos, verdadero rock como lo mencioné líneas arriba, bandas que respetan los códigos del rock mundial hay pocas actualmente.

El rock debe ser duro, irreverente y transgresor, ellos nos lo demuestran trayéndonos su nueva producción discográfica **"Motor III"** de el que no te voy a decir que trae algo diferente, sigue trayendo música potente y eso es algo que se agradece, ellos presentaron hoy su nuevo vídeo **"Respeto por tu Autoridad"** que nos habla de la hipocresía de muchas de nuestras autoridades y que es buena para hacer headbanging.

robotto.mx



OZZY DICE ADIOS A LOS ESCENARIOS EN TIERRA DE MUERTE

Por Allan Márquez.

El próximo 4 y 5 de mayo la CDMX se llenará de tinieblas, volverán los espíritus del **Mictlan** cual metalheads ansiosos para despedir al "quizá" más grande e influyente frontman de metal de la historia del rock.

El recinto ceremonial para esta despedida y partida hacia la tierra de los muertos y la asención al Tonalli será en el **Autódromo Hermanos Rodríguez "Foro Sol"** dentro del festival **Hell and Heaven.**

Con una basta y legendaria trayectoria, el icono más grande del heavy metal, don **Ozzy Osbourne,** cautivará y destrozará la cabeza de más de 60, 000 asistentes al recinto.

Siempre carismático y jocoso, el ex vocalista de la "mejor banda de metal" **Black Sabbath**, llenará de nubes el cielo primaveral de la CDMX, su voz retumbará en el mismo escenario donde se presentó hace un par de años con Sabbath para la despedida de la agrupación, y ahora el lo hará como solista, dirá adiós a las giras, esperemos y no a la música.

Pero **¿Por qué tanta reverencia a este desquiciado paranoico?** Simple, Ozzy cambio el rumbo de interpretación musical, era y es la imagen del ser atrapado en la locura y en las tinieblas, representa los miedos y el horror de nuestro ser, su voz escalofriante sintetiza los gritos de desgarradores de nuestras pesadillas.

Todo en Osbourne es sensacionalista, su decadencia se vio fructífera con algunos discos permeados pro un reallity de televisión, su imagen humana en dicha emisión hizo que lo vieras como un ser tangible, un humano más con pedos como cualquiera, un mandilón como muchos, pero que en el trabajo manda, ahí es donde se exorciza.

Ozzy ha dado voz e imagen a todos a los que la oscuridad nos ha llamado. Junto con Sabbath llevo al rock imágenes literarias y cinematográficas prohibidas por las mentes recatadas. Sin Ozzy posiblemente no habría cantantes como **Manson** (del cual hablaremos en otra emisión), **Cooper, Dani filth, Dead,** entre otros.

Espero y ya tengan sus boletos para quedar afónicos durante dos días.

robotto.mx



Por Eugenia Mora

Muchos estuvieron esperando con ansías el regreso de la **Idol Virtual** más conocida de Japón **Hatsune Miku**, es la chica de los sueños de muchos, se que los hombres no me dejaran mentir, sobre todo con oufit demasiado chic que todos desean copear, lo he visto en diferentes plazas, expo de anime, desde mujeres y hombres cosplayeando a **Miku.** Bueno hablamos de **Miku**, pero muchos no sabemos de cómo es que Hatsune llegó a todos nosotros.

Así que:

¿Quién es Hatsune Miku?

Miku fue desarrollada por **Crypton Future Media**, con la voz de la seiyuu **Saki Fujita** (Sakiko Fujita) para la segunda versión del programa de sintetización de voz llamado **Vocaloid** que se es una Aplicación Software de síntesis de voz, capaz de cantar, desarollada por Yamaha Corporation.

Muchos conoces a Hatsune Miku por la famosa canción **Levan Polka, Popipo,** entre otras canciones.

Además de que canta en diferentes idiomas, no solo en japonés que es lo que vendría a ser su idioma de origen, también podemos encontrar sus canciones en **Ingles, Chino, Español** entre algunos más.

No podemos olvidar la primera vez que vino a México, varios conocidos hablaban de que **Miku vendría a México**, algunos decepcionados porque no pudieron acudir, pero al parecer este año nos trae demasiadas cosas, como por ejemplo nos trae a Miku de nuevo, para todos los Fans que hay.

La sensación musical japonesa **Hatsune Miku** regresará al país el próximo **19 de julio de 2018**, para presentarse en el **Pepsi Center WTC de la Ciudad de México.** Los boletos para esta experiencia única estarán disponibles en venta general a partir del 10 de enero a las 19:00 horas a través del Sistema Ticketmaster en **www.ticketmaster.com.mx** y al **53-25-9000.**

Con más de **2.5 millones de seguidores en Facebook**, la demanda por más conciertos la trae de regreso a la **Ciudad de México** donde su base de seguidores se mantiene en constante crecimiento.

Durante sus 10 años de existencia, el éxito de **Hatsune Miku** le ha llevado a tener colaboraciones con artistas como **Pharrell Williams,** presentarse en el legendario show nocturno de **David Letterman** y a abrir shows para **Lady Gaga.**

Miku presenta su nueva gira llamada **MIKU EXPO**, se podría decir que falta algo de tiempo pero debemos a empezar a rellenar al cochinito para los que quieren ir al concierto, así que ya saben ¡A ahorrar!

robotto.mx



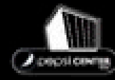
MIKU EXPO

HATSUNE MIKU EXPO 2018 USA&MEXICO

19 DE JULIO

PEPSI CENTER WTC

Boletos en **ticketmaster.com.mx**



Celebrating DAVID BOWIE

RECOMENDACIÓN:



PRECIOS:
Pista General $480 // Palco $560 // Balcón $720
Para más información visita: www.elplaza.mx



“Celebrating David Bowie” en El Plaza Condesa.

Con el objetivo de rendir homenaje a uno de los artistas más completos y camaleónicos de la historia del rock, surge el espectáculo **“Celebrating David Bowie”**, el cual reúne a músicos amigos y colaboradores del duque blanco. Este show que se gestó en Reino Unido se encuentra de gira mundial y llegará a **El Plaza Condesa en la Ciudad de México** el próximo **1ro de Marzo.**

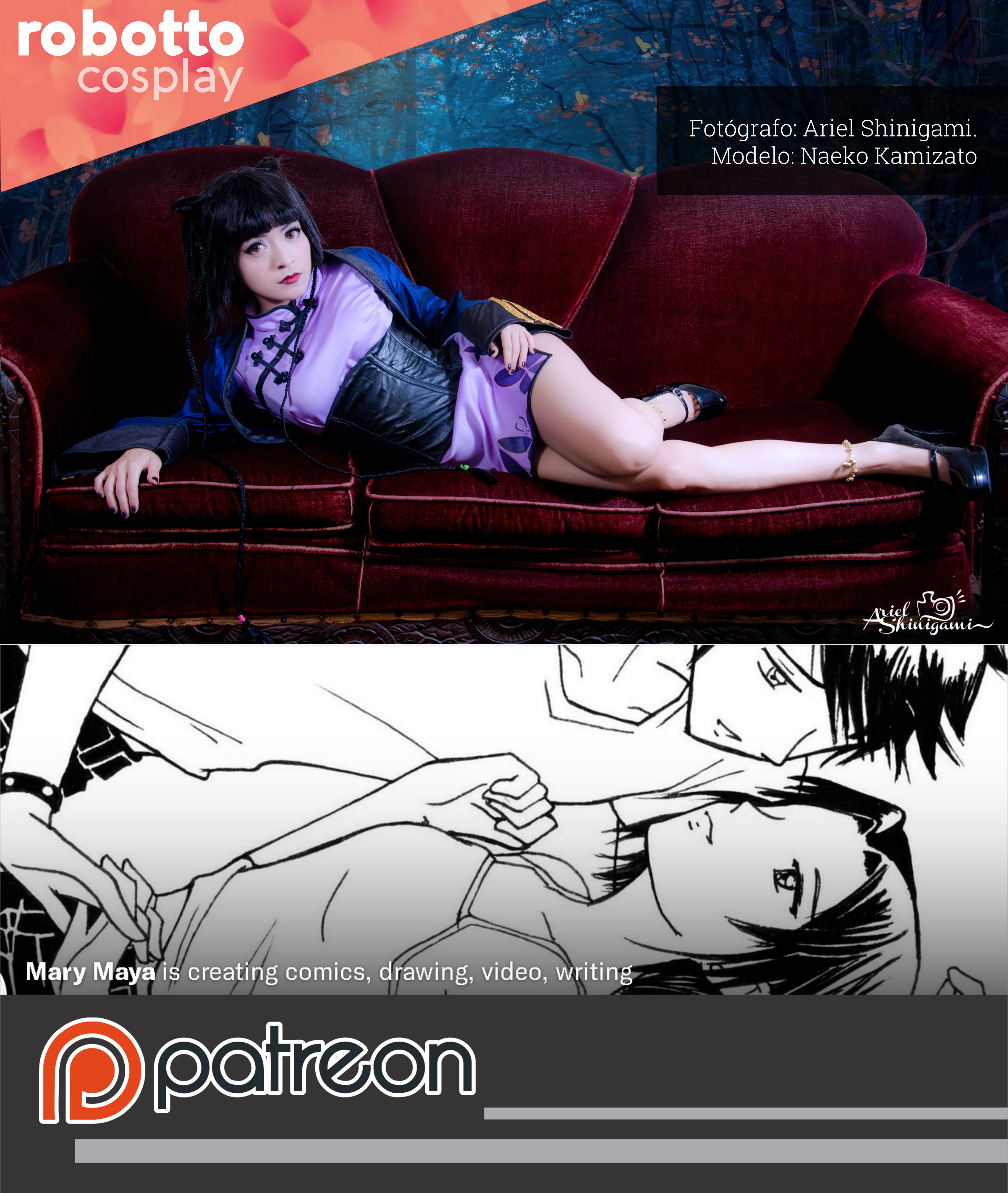
Los boletos para esta celebración a la vida y obra del músico inglés estarán disponibles en venta general a partir del Lunes 6 de Noviembre a las 12 hrs. en taquillas del inmueble y la red **Ticketmaster** en **www.ticketmaster.com.mx** y al teléfono **53-25-9000.**

“Celebrating David Bowie” comenzó como una reunión de amigos del músico, quien perdiera la vida a causa del cáncer el **10 de Enero del 2016**, en la **Brixton Academy de Londres** en conmemoración del primer aniversario de su partida y como parte de los festejos por su cumpleaños número 70.

Entre los artistas que se presentarán en la gira se encuentran el pianista **Mike Garson** (miembro de la banda **“Spiders from Mars”** del 72 al 73 y quien trabajó con **Bowie** hasta su última presentación pública en 2006), **Adrian Belew** de **King Crimson** (quien participa en los discos **Lodger** de 1979 y en la gira **Sound & Vision** en 1990), el guitarrista **Gerry Leonard** (quien aparece en los discos **Heathen** del 2002 y **Reality** de 2003 así como en las giras promocionales correspondientes), **Carmine Rojas** (bajista en las giras **Let’s Dance** y **Serious Moonlight**), el cantante de **Fishbone**, **Angelo Moore**, **Joe Summer** (músico e hijo de **Sting**), **Gerry Leonard** y **Gaby Moreno** así como invitados especiales que se sumarán a lo largo de la gira.

Este espectáculo se ha presentado con éxito en **Gran Bretaña** y varios países de **Europa** sin embargo será este 2018 que llegará hasta Norte América para recorrer importantes ciudades entre ellas la **Ciudad de México el próximo 1ro de Marzo en El Plaza Condesa.** Los boletos estarán disponibles a partir del Lunes 6 de Noviembre a las 12 hrs. en taquillas del inmueble y la red **Ticketmaster.**

robotto.mx


robotto
cosplay
Fotógrafo: Ariel Shinigami.
Modelo: Naeko Kamizato
Ariel Shinigami
Mary Maya is creating comics, drawing, video, writing
patreon
HTTPS://WWW.PATREON.COM/MARYMAYA

"Luces en el Cielo"

Listo para Anifest.

Por David Pérez Monroy.

Del director **Akiyuki Shinbo** que ha trabajado en animaciones como **Metal Fighter Miku** (1994), **The SoulTaker** (2004), además de la serie de películas de **Madoka Mágica** (2012-2013) y **Kizumonogatari** 1, 2 y 3: **Nekketsu-hen** (2016-2017) y por **Nobuyuki Takeuchi**, el animador principal de **El increíble castillo vagabundo**, **El viaje de Chihiro, Ponyo y el secreto de la sirenita.**

La película **Fireworks** (打ち上げ花火, 下から見るか?横から見るか? **Uchiage Hanabi, Shita Kara Miru ka? Yoko Kara Miru ka?**) Se estrenará este 4 de Febrero a las salas de cinemex y posteriormente a toda Latinoamérica, gracias a **Anifest y Madness.**

Contará con el doblaje a cargo de Director y Actor. **Gabriel Gama, Gabriel Ramos, Desiree Gonzales, Gerardo Ortega** este último quien participó en la película de una Voz Silenciosa como **Shouya Ishida**.

"Luces en el cielo" cuenta la historia de un grupo de jóvenes que intentan ver un espectáculo de fuego de artificiales y uno de ellos, **Norimichi**, recibe una invitación de **Nazuna** para huir con ella.

Sinópsis.

Antes del festival de fuegos artificiales, un compañero de clase pregunta emocionado: "Si vieras los fuegos artificiales recostado ¿se verían redondos o se verían planos?" **Nazuna** invita a **Norimichi** a verlos.

Aunque ella intenta desaparecer de la ciudad, puesto que su nuevo padrastro y una mudanza repentina harán que ella sea transferida a otra escuela.

Las cosas no salen muy bien para ella. Y **Norimichi**, quien no pudo hacer nada



para que **Nazuna** se quedara en su pueblo, lanza una bola misteriosa que **Nazuna** recogió del mar.

Después de hacerlo, sin darse cuenta, el tiempo se rebobina hasta antes de que las cosas salieran mal.

¿Cuál será el destino que deparará a Nazuna y Norimichi, al final de un día que se repite una y otra vez? Un día de verano que se repite.
Cuando los fuegos artificiales suben, ocurre un milagro de amor...

El reparto y voces en japonés esta a cargo de los siguientes Seiyuus: **Suzu Hirose** (**El niño y la Bestia, Chihayafuru**) como **Nazuna, Masaki Suda** (**Gintama, Death Note: Light Up The New World**) como **Norimichi** y **Mamoru Miyano** (**Death Note, Yuri On Ice, K Project**) como **Yusuke**.

En una entrevista al guionista **Hitoshi Ohne** de cómo se realizó la película, él contestó:

Al principio, **Kawamura** (el productor Genki), me dijo -"**Quiero hacer un remake"**-, y pensé que era un remake en live action, pero me respondió -**"Eso sería imposible"** (risas)-.

El dorama **"Luces en el cielo"** es demasiado perfecta, por lo que no podría existir un remake.

¿Escuche bien? Alegué mientras le preguntaba, -**¿Será un anime?**- pero esta vez me respondió -**"No puedes ser director de anime"**-, por lo que le contesté **"No, no te estoy diciendo que lo dirigiré"** (Risas).

Me dijo que eso significaba que trabajaría en conjunto con el director **Akiyuki Shinbo** en el eje de animación y que quizá pudiera hacer también algo nuevo.

Pensé que eso iba a ser una tarea difícil, pero recuerdo lo emocionado que estaba ¿Sabes? Además, en el dorama de **"Moteki"** hice una parodia de **"Luces en el cielo"** sin que el Sr. Iwai lo supiera (risas).

Se reveló que **"Luces en el Cielo"** en el primer día del debut en cines (viernes) la película obtuvo un ingreso de 170 millones de yenes por la venta de 133 000 entradas.

El tema de la película es del interprete **DAOKO** la canción se llamada **Uchiage Hanabi**, Cantante originaria de Tokio Japon, que fue nominado para Next Break Artist en los **MTV Video Music Awards Japan 2015.**

Con el motivo del estreno de la película **"Luces en el Cielo" Anifest** y **Frikiplaza** realizaran un concierto gratuito y colectivo de bandas para presentarse en el área de eventos de **Frikiplaza** (eje central).

El concierto se realizará este 10 de febrero del 2018 en el área de eventos a las 15:00 (último piso). La entrada es gratuita para el público en general tendrá una duración de 3 horas.

El acceso al concierto es libre o hasta agotar la capacidad de la sala de eventos.

Para más información de las actividades y convocatoria de **"Luces en el Cielo"** puedes checar las redes de la casa distribuidora Madness entertainment.

http://www.madnessentertainment.mx/

https://www.facebook.com/MadnessFilmsMX

Youtube.com MadnessEntertainment

https://www.facebook.com/AniFestMX/

https://twitter.com/anifest?lang=es

robotto.mx

